Jornada de juegos tradicionales por el Día de Andalucía (jueves 25 de febrero de 2021)

Para conmemorar el Día de Andalucía vamos a realizar un *circuito de juegos tradicionales*, en el que el alumnado de **4º, 5º y 6º de Educación Primaria** van a ir pasando por las diferentes postas de las que consta el circuito.

El **horario** en que se llevará a cabo esta actividad es de **10:00 a 11:45** aproximadamente.

El alumnado estará dividido en tantos grupos como postas tenga el circuito. Siguiendo el protocolo COVID, los alumnos solo pueden tener contacto con su grupo de convivencia. Es por ello que los grupos estarán formados por alumnos del mismo nivel, habiendo en cada grupo el mismo número de alumnos y alumnas de cada una de las clases.

Es aconsejable que antes de salir al patio le anoten en la mano a cada discente el número de su grupo, para así evitar que se extravíen o se cambien de grupo de forma intencionada.

Al comenzar el circuito, **cada discente** se irá a la **posta del número que tenga**, pasando al número siguiente cuando pase el tiempo establecido para cada juego. En cuanto a los **docentes**, **cada uno** se encargará de **organizar, coordinar y supervisar un juego**, apareciendo al lado de cada juego quién será el responsable.

Como saben, las fuentes no funcionan. Por este motivo, cada **alumno** bajará al **patio**, además de su **desayuno**, su botella de **agua**. Para una mejor organización, y sobre todo debido a la pandemia, cada **grupo** tendrá **asignado** un **lugar** en la **grada**, en el cual dejarán sus cosas. Una vez acabada la jornada, en este mismo lugar se sentarán a desayunar.

El circuito

Al comenzar el circuito, **cada alumno** se irá a la **posta del número que tenga**, pasando al número siguiente cuando pase el tiempo establecido para cada juego. En cuanto a los **maestros**, **cada uno** se encargará de **organizar, coordinar y supervisar un juego**, apareciendo al lado de cada juego quién será el responsable.

Como el circuito tiene una duración de 105 minutos y está dividido en 9 postas, la **duración** de cada **juego** será de **11-12 minutos**.

Los **juegos** que se **realizarán** son:

1. ***La comba larga***: dos discentes mueven la cuerda balanceándola, entrando el resto de uno en uno a saltar y salirse.
   Materiales: 1 cuerda grande.

Pilar

2. ***Los puntos***: cada grupo se divide en 4 subgrupos y se ponen tras una línea pintada en el suelo a unos 5 metros de un tablero también pintado en el suelo. Este tablero está dividido en cuatro cuadros, teniendo cada uno un número del 1 al 4. El primero de cada grupo coge 3 saquitos de arena, los cuales lanza de uno en uno para tratar de colar en el cuadro. En el número que caigan, son los puntos que va sumando su grupo. Si cae fuera o en línea, no suma puntos. ¿Qué grupo consigue más puntos?
   Materiales: tizas y 12 saquitos de arena

Morales

3. ***El pañuelo***: el grupo se divide en dos. Cada miembro del grupo tiene un número que va desde el 1 a la cantidad de miembros que haya en el grupo. Cada grupo se sitúa en un extremo de la pista, estando el maestro en el centro con un pañuelo en la mano, diciendo un número para que el discente que tenga ese número corra a coger el pañuelo y llevárselo con su grupo, de forma que si lo consigue se anota un punto, pero si el compañero del otro grupo le toca antes de llegar, serán ellos quienes se anoten el punto.
   Materiales: 3 pañuelos.

Raquel

4. ***Las chapas***: el grupo se divide en cuatro subgrupos. En el suelo pintado con tiza hay varios circuitos, que los alumnos tendrán que ir recorriendo dándole chorlis a sus chapas por turnos. Cuando un alumno consiga acabarlo, todo el grupo se cambia a otro circuito.

Eva

Materiales: chapas y tizas.

Javi

5. ***Picarona***: el grupo se divide en cuatro subgrupos. Con una tiza se dibuja en el suelo el cuadro de juego. Se coge una piedra que el primero lanza al número 1, yendo saltando a la pata coja o con los dos pies, según el cuadro, dentro de los cuadros hasta llegar al final, dar la vuelta, recoger la piedra y salir, para luego hacer lo propio con el siguiente número, y así hasta finalizar el cuadro. Si se pisa la línea, se apoyan los dos pies donde solo se puede apoyar uno o la piedra no cae en su sitio, el turno pasa al siguiente.
   Materiales: 4 piedras y tizas.

Juanjo

6. ***El matar***: el grupo se divide en dos, jugando a este juego en el que el equipo que tiene la pelota trata de darle a los miembros del otro equipo, de manera que a quien le den pasa a la zona de los muertos, pudiendo volver a la zona de su equipo si le dan a un rival con la pelota. El juego finaliza cuando todos los miembros de un equipo estén en la zona de los muertos. Si esto sucede, se vuelve a comenzar.
   Materiales: 1 pelota de plástico blando.

7. ***El reloj***: el grupo se divide en dos subgrupos. Todos empiezan con 3 vidas. Cada grupo forma un círculo, excepto uno que queda en el centro con una cuerda en las manos. Este irá girando sobre el eje longitudinal arrastrando la cuerda por el suelo, teniendo que saltar los demás para que no les dé la cuerda al pasar. A quién le dé, pierde una vida y se pone en el centro. Quién se quede sin vidas, se elimina.
   Materiales: 2 cuerdas.

Daniel

8. ***Las sillitas***: se ponen tantos aros como discentes haya formando un círculo. Los discentes van moviéndose alrededor del círculo al ritmo de la música. Cuando la música se pare, cada discente se sienta en un aro, de manera que quien se quede sin aro se elimina.
   Cada vez que se elimine un discente, se quita un aro.
   Materiales: 1 aro por alumno y música.

9. ***Las esquinas***: se forma un círculo con un cono menos que discentes. Todos tienen 3 vidas. Un discente queda en el centro, y el resto, cada uno en un cono. A la señal, todos cambian de cono, y el del centro trata de ir a uno. Quien quede sin esquina, pasa al centro y pierde una vida, quedando eliminado quien se quede sin vidas.
   Materiales: 1 juego de conos.

El terreno quedará dispuesto de la siguiente forma:

